



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash di Kelas IV Sekolah Dasar

Lisa Syuprianti¹⁾, Desyandri²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Corresponding E-mail: lisavkr@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 11-10-2021

Accepted: dd-mm-yyyy

Published: 22-12-2021

ABSTRACT

The purpose of this research is to distribute teaching materials based on interactive multimedia adobe flash in the 4th grade of elementary school. This research is a development research that uses the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation, and assessment. Research data obtained from validity, practicality, and effectiveness tests. The results of the validity can be observed in terms of content validation, language and graphics, namely 86,63% with a very valid category. Practical results can be observed from the teacher's response is 92,33% and the student's response is 90,6%. While the effectiveness results can be observed from student activities is 90,3 and learning outcomes from knowledge aspects are 84, behavioral aspects are 90 and skills aspects are 91. The conclusion of this study is that adobe flash interactive multimedia based teaching materials developed for 4th grade elementary school students are declared valid, practical and effective.

Keywords:

Teaching Materials

Multimedia Interactive

ADDIE Models

Adobe Flash CS6

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini merupakan buat menyebarkan materi ajar berbasis multimedia interaktif *adobe flash* pada kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini ialah penelitian pengembangan yang memakai model *ADDIE* yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta penilaian. Data penelitian diperoleh berasal uji validitas, praktikalitas, serta efektifitas. Hasil kevalidan bisa dicermati dari segi validasi isi, bahasa serta grafik yaitu 86,63% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas bisa dicermati berasal respon pengajar merupakan 92,33% serta respon peserta didik adalah 90,6%. Sedangkan hasil efektifitas bisa dicermati berasal kegiatan siswa adalah 90,3 serta hasil belajar berasal aspek pengetahuan adalah 84, aspek perilaku adalah 90 serta aspek keterampilan 91. Konklusi penelitian ini adalah materi ajar berbasis multimedia interaktif *adobe flash* yang dikembangkan buat siswa kelas IV SD dinyatakan valid, praktis serta efektif.

PENDAHULUAN

Salah satu ciri dari kurikulum 2013 ialah menyajikan berbagai muatan pembelajaran pada suatu proses pembelajaran sebagai akibatnya siswa diperlukan bisa menemukan serta memahami suatu konsep secara utuh. Siswa pula dituntut buat bisa memecahkan konflik yang tersaji pada proses pembelajaran dimana konflik yang diberikan bersifat nyata (konkret) serta dekat dengan kehidupan siswa sebagai akibatnya pembelajaran menjadi lebih bermakna (Fitriyanti et al., 2020). Proses pembelajaran diperlukan berpusat pada peserta didik sebagai akibatnya menuntut peserta didik buat terlibat aktif pada proses pembelajaran serta membentuk pengetahuannya sendiri. Supaya bisa membentuk pembelajaran yang bermakna, pengajar harus bisa merancang serta mempersiapkan proses pembelajaran dengan matang. Salah satu hal penting yang bisa menunjang pelaksanaan proses pembelajaran ialah penggunaan materi ajar yang inovatif dan menarik yang diadaptasi dengan kebutuhan serta minat belajar peserta didik (Efstratia, 2014).

Guru yang profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran mempertimbangkan beberapa aspek yang berorientasi pada perkembangan peserta didik dan cara berpikir siswa. Berpikir kritis bukanlah keterampilan yang dimiliki manusia sejak lahir akan tetapi diperoleh melalui pelatihan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan berpikir kritis dan sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik akan lebih bermanfaat khususnya di Sekolah Dasar (Fitria et al., 2018).

Bahan ajar berupa buku ajar disusun oleh pengajar serta diadaptasi dengan kurikulum yang berlaku dengan tujuan buat mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, serta perilaku positif dalam proses pembelajaran (Ramadhan, S., Tressyalina, & Zuve, 2009). Pada buku pegangan pengajar serta peserta didik telah tersedia bahan ajar, tetapi masih bersifat umum serta menyeluruh sehingga bahan ajar yang sudah tersedia perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kondisi pada lingkungan daerah peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan oleh pengajar diperlukan bisa memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Restuningtyas, R., & Muslim, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didorong dengan adanya perubahan terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi. Guru yang bertindak sebagai validator dituntut untuk bisa mengoperasikan alat dan teknologi yang sesuai dengan perubahan zaman saat ini dimana teknologi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat salah satunya dengan banyaknya peserta didik yang suka bermain *gadget* pada kehidupan sehari-hari. Salah satu yang mampu dipergunakan pengajar ialah dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan bahan ajar dan media bisa menarik minat siswa pada pembelajaran serta membuat siswa lebih tahu pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari penggunaan bahan ajar dalam setiap pembelajaran.

Bahan ajar dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi serta bagi siswa dalam memahami pembelajaran. Guru harus memahami kondisi psikologis pada siswa agar dapat mengembangkan bahan ajar yang digunakan buat menaikkan minat serta motivasi belajar dari siswa.

Dengan adanya rancangan materi ajar yang sempurna, maka siswa akan mempunyai motivasi buat bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sebagai akibatnya tercapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.

Bahan ajar yang dipakai ketika pembelajaran sesuai menggunakan perkembangan kurikulum. Materi ajar sangat bermanfaat pada pembelajaran seperti : (1) menjadi asal bagi pengajar pada pembelajaran, (2) buat menarik perhatian siswa sebab memiliki gambar serta desain yang menarik, (3) sebagai alternatif bagi guru untuk mengembangkan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, (4) untuk referensi dalam perbaikan pembelajaran selanjutnya (Indrawini, T., Amirudin, A., & Widiati, 2017). Namun kenyataan di lapangan, banyak ditemukan guru yang belum mampu mengembangkan bahan ajarnya sendiri. Padahal cakupan materi atau informasi yang terdapat pada buku guru dan buku siswa yang terkait dengan tema masih kurang (Rahman & Latif, 2020).

Secara umum pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 belum berjalan optimal (Desyandri et al., 2019). *The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum teaching materials with an integrated thematic approach* (Desyandri Desyandri et al., 2021). *There are 3 problems in the 2013 curriculum implementation process, namely the process of planning, implementing, and evaluating learning* (Mansurdin et al., 2019), dan *the development of technology has not been in line with its application in the field of education* (Miaz et al., 2018). Di samping itu, masih banyaknya siswa yang belum memperoleh kesempatan dan pengalaman langsung baik mengamati, menanya, mencobakan, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan (Dori Desyandri & Vernanda, 2017).

Sesuai studi pendahuluan pada proses pembelajaran dan wawancara yang peneliti lakukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang, ditemukan beberapa permasalahan baik dari segi peserta didik maupun guru. Permasalahan terlihat dari pengetahuan pengajar dalam memakai teknologi masih rendah. Hal ini terlihat di materi ajar yang dipergunakan pengajar masih berupa materi ajar cetak (buku guru dan buku siswa) menjadi materi ajar primer yang dipergunakan pada pembelajaran di kelas. Buku paket yang dipergunakan pengajar memakai bahasa yang tinggi sebagai akibatnya siswa kurang mengerti dengan isi materinya. Selain itu, materi ajar yang dipergunakan belum dikembangkan sesuai pembelajaran yang kontekstual serta kurangnya penggunaan IT di pengembangan materi ajar. Materi ajar yang disediakan kurang menarik serta bervariasi sebagai akibatnya perlu dikembangkan serta dikreasikan oleh pengajar.

Dampak dari konflik tadi berdampak di peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar. Oleh karena itu, sesudah diamati kurangnya perhatian peserta didik pada pembelajaran merupakan materi ajar, sebab materi ajar merupakan factor pendukung pada aplikasi pembelajaran di kelas.

Permasalahan lain yang peneliti temukan dilapangan juga hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syafriatma & Amini, 2021) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu masih menggunakan bahan ajar kurikulum 2013 yang berbentuk cetak dan peserta didik juga menggunakan bahan ajar dari penerbit yang tidak dikembangkan langsung oleh guru, serta belum ada

pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan teknologi seperti penggunaan adobe flash CS6. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nasrul, 2018) proses pembelajaran yang berlangsung kurang optimal, penerapan kurikulum 2013 guru beranggapan bahwa buku guru dan buku siswa merupakan satu-satunya buku yang menjadi pedoman. Padahal dalam buku guru maupun buku siswa cakupan materi dalam bahan ajar tersebut masih sedikit. Bahan ajar yang dimiliki guru kurang mengajak siswa untuk memecahkan masalah yang terjadi di sekitarnya.

Bahan ajar ialah materi atau bahan yang telah disusun secara berurutan yang berguna dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah pemberian informasi berupa gabungan dari beberapa media grafik, teks, suara maupun video. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berguna untuk kemudahan dalam pembelajaran, menumbuhkan kreatifitas dan pembaharuan dalam pembelajaran yang interaktif, serta alternatif pendidikan (Daryanto, 2010). Peran guru ialah sebagai fasilitator dalam pemberian layanan kepada siswa yang dapat memudahkan proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan bahan ajar dan media yang sesuai dengan pembelajaran agar menjadi lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikembangkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana bahan ajar tematik terpadu berbasis multimedia interaktif adobe flash yang valid, praktis dan efektif”. Sedangkan untuk tujuan penelitian ialah untuk menghasilkan sebuah bahan ajar tematik terpadu berbasis multimedia interaktif adobe flash yang valid, praktis dan efektif di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan artinya membuat sebuah produk dengan menguji keefektifan asal produk yang dikembangkan. Model yang dipergunakan pada pengembangan ini adalah contoh *ADDIE* menggunakan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta penilaian (Cheung, 2016).

Produk yang dikembangkan dilakukan uji coba buat pengumpulan data yang bermanfaat menjadi panduan buat menentukan validitas, praktikalitas serta efektifitas terhadap produk yang didapatkan. Uji coba dilakukan buat peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 26 Air Tawar Timur khususnya pada pembelajaran tematik terpadu. Subjek yang diambil buat aplikasi uji coba sebesar 10 peserta didik dimana pembelajaran dilakukan menggunakan materi ajar yang dikembangkan yaitu materi ajar berbasis multimedia interaktif adobe flash.

Jenis data yang dipergunakan pada penelitian pengembangan ini adalah data utama yang diperoleh eksklusif dari subjek penelitian seperti validator, pengajar serta siswa menggunakan angket uji validitas, praktikalitas serta efektifitas berasal materi ajar yang dikembangkan.

Hasil validasi materi ajar yang dihasilkan lalu dianalisis buat layaknya materi ajar yang dikembangkan. Teknik yang dipergunakan buat menganalisis data adalah deskripsi kualitatif dengan

tujuan buat penerangan produk materi ajar dan deskripsi kuantitatif buat layaknya produk diimplementasikan pada proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis dilaksanakan dengan berbagai aspek seperti analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Paparan hasil analisis yaitu :

1. Analisis Kurikulum

Rancangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif berhubungan dengan menganalisis kurikulum. Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis kurikulum berhubungan dengan menganalisis KI, KD, indikator dan materi yang sesuai dengan indikator. Berdasarkan hasil observasi di SDN 26 Air Tawar Timur didapatkan informasi terkait kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013. Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait bahan ajar yang dikembangkan ialah pada pembelajaran tematik terpadu.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilaksanakan ialah analisis bahan ajar sesuai kurikulum 2013 yang digunakan. Kegiatan yang dilakukan berfokus pada aktivitas pembelajaran di buku guru dan siswa tema 2 Selalu Berhemat Energi subtema 1 Sumber Energi di kelas IV SD dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Kebutuhan

Aspek yang Diamati	Hasil Analisis
 <p>Sumber energi apakah yang membuat kincir angin bergerak?</p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>Siti memiliki kincir yang terbuat dari kertas. Ia senang memainkannya. Kincirnya berputar jika tertiuap angin.</p> <p>Siti belajar membuat kincir angin dari ayahnya. Menurut ayahnya, kincir angin yang sebenarnya bisa digunakan untuk menggerakkan alat penumbuk padi atau gandum. Selain itu, juga bisa digunakan untuk menggerakkan alat untuk memompa air.</p> <p>Maukah kamu memiliki kincir seperti kepunyaan Siti?</p> <p>Ayo kita membuat kincir sederhana dari bahan kertas atau plastik!</p> <p>Ikuti langkah-langkah pembuatannya di bawah ini!</p> <p>Kincir angin dari Kertas</p> <p>Alat dan bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lidi/sumpit kayu - Gunting - Lem - Kertas berbentuk persegi - Jarum/pin/paku payung <p>Langkah-langkah pembuatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambil kertas lalu ikuti instruksi pada gambar - Setelah baling-baling kertas siap, tempelkan ke ujung sumpit menggunakan jarum. Pastikan baling-baling bisa berputar. <p>Kincir angin dari Plastik</p> <p>Alat dan bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botol plastik bekas - Gabus bekas tutup botol - Lidi/sumpit - Gunting <p>Langkah-langkah pembuatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gunting botol plastik menjadi 4 bentuk persegi untuk baling-baling - Buatlah 4 sayatan sepanjang baling-baling plastik, atur agar jaraknya sama. - Masukkan baling-baling ke dalam setiap sayatan tersebut. - pasang sumpit/lidi di bagian tengah gabus - Kincir siap digunakan <p>Tambahan:</p> <p>Potongan bagian dasar botol, buat dua lubang di sisi kanan dan kiri badan botol. Masukkan dan pasang baling-baling plastik ke dalamnya.</p> <p>22 Buku Siswa SD/MI Kelas IV</p>	<p>Pada buku siswa, terlihat hanya menjelaskan alat, bahan dan langkah pembuatan kincir angin berupa tulisan saja. Tidak ada penjelasan melalui gambar. Sehingga akan menimbulkan sedikit kesalahan dalam proses pembuatan kincir angin.</p>



Jagung adalah salah satu sumber daya alam yang berasal dari bidang pertanian. Indonesia juga kaya dengan sumber daya alam laut. Salah satunya adalah ikan. Tahukah kamu sumber energi yang digunakan untuk mengeringkan ikan?

Ayo Mengamati

Amati gambar berikut.



Diskusikan dengan temanmu tentang sumber energi yang digunakan untuk mengeringkan ikan. Tulis kesimpulan dari hasil diskusimu pada kolom berikut.

Subtema 1: Sumber Energi 37

Pembelajaran 5

Sebelumnya kamu telah berlatih teknik vokal dalam menyanyikan lagu Menanam Jagung. Menyenangkan, bukan? Ayo, kita nyanyikan kembali lagu tersebut dengan nada dan tempo yang tepat!

Ayo Berlatih

Kamu akan menyanyikan lagu Menanam Jagung secara berkelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang. Perhatikan penjelasan gurumu tentang tempo dan tinggi rendah nada. Setiap kelompok akan tampil secara bergiliran.



Ketika ada kelompok yang tampil, setiap siswa memperhatikan teknik bernyanyi kelompok yang tampil dan membuat catatan pada kertas yang telah disediakan guru. Catatan lebih diutamakan tentang tempo dan tinggi rendah nada.

36 Buku Siswa SD/MI Kelas IV

Pada kegiatan ayo mengamati dalam buku siswa, sumber daya alam yang diamati hanya dari daerah Banyuwangi saja, sehingga peserta didik kurang mengetahui contoh sumber daya alam lain yang ada di Indonesia

Di aktivitas mari berlatih, siswa diminta buat memperhatikan teknik bernyanyi menggunakan tempo serta tinggi rendah nada. Sedangkan di buku peserta didik tidak dijelaskan bagaimana perbedaan tempo serta tinggi rendah nada yang sesuai menggunakan lagu.

3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk melihat karakter dari peserta didik. Karakter berupa motivasi, usia, latar belakang pengetahuan, social maupun akademik. Hasil analisis peserta didik berpengaruh untuk proses pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan karakter pada peserta didik. Subjek penelitian yang digunakan ialah peserta didik kelas IV SDN 26 Air Tawar Timur pada tahun ajaran 2020-2021.

Berdasarkan hasil observasi, sifat yang dimiliki peserta didik ialah cukup aktif dan senang bermain. Akan tetapi dalam pembelajaran dengan system berkelompok siswa belum terbiasa sehingga sulit untuk diajak berpikir kritis. Hal ini terlihat pada saat memberikan pertanyaan, banyak siswa yang bingung dengan pertanyaan yang diberikan. Guru juga memberikan pernyataan bahwa siswa lebih menyukai soal pilihan ganda daripada essay. Selain itu, siswa juga tidak focus dengan materi yang dijelaskan guru, terlihat saat penjelasan materi hanya beberapa dari siswa yang memperhatikan guru.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan artinya tindak lanjut asal analisis kebutuhan, perencanaan materi ajar berbasis multimedia interaktif yang diadaptasi menggunakan analisis kebutuhan. Di tahap ini terdapat aneka macam aktivitas yang dilakukan yaitu :

1. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* menggunakan gambar lambang baku dalam pembuatan system. Flowchart berguna untuk merancang bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

2. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan setelah *flowchart* dengan tujuan sebagai pedoman dalam membuat storyboard. Storyboard berguna untuk sketsa yang membutuhkan kata-kata. Langkah selanjutnya adalah membuat bahan ajar dengan tahapan yaitu: (1) menentukan software pengembangan dengan menggunakan adobe flash CS 6, (2) membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif dengan tampilannya yang terdiri dari: (a) cover, (b) petunjuk, (c) menu kompetensi, (d) materi, dan (e) evaluasi.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

1. Uji Validitas

Uji validitas bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria tertentu. Karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*) (Vina Anggraini, Syahrul, Darnis Arief, 2020). Validasi materi ajar dilakukan oleh pakar validator perguruan tinggi juga SD. Materi ajar divalidasi menggunakan aneka macam aspek seperti kelayakan isi, bahasa, serta grafik. Ditinjau dari kelayakan isi, materi ajar dikatakan valid bila isi sinkron dengan KI dan KD, indikator serta materi pembelajaran. Ditinjau dari aspek bahasa, materi ajar dikatakan valid bila bahasa yang dipergunakan sinkron menggunakan kaidah Bahasa Indonesia, jelas serta praktis dipahami. Sedangkan dicermatifikasi dari aspek kegrafikan, materi ajar dikatakan valid bila bisa menarik serta memotivasi peserta didik buat belajar. Maka dari itu, tabel 2 rekapitulasi hasil validasi materi ajar yaitu :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Aspek	Validator	Rata-rata	Kategori
1	Isi	3,70	92,5	Sangat Valid
2	Bahasa	3,96	79,2	Valid
3	Grafik	4,41	88,2	Sangat Valid
Rata-rata Akhir (%)			86,63	Sangat Valid

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas ialah menguji praktis atau mudahnya bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Kepraktisan bahan ajar berkaitan dengan kemudahan guru dan peserta didik dalam menggunakannya tanpa banyak masalah. Sebuah bahan ajar dikatakan praktis jika bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran (Irawana et al.,

2019). Untuk menguji kepraktisan ini peneliti menganalisis dari angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis respon guru dan siswa diperoleh bahwa bahan ajar praktis digunakan dalam pembelajaran. Terlihat saat pembelajaran, siswa mempunyai motivasi dan minat yang dapat membantu untuk menemukan konsep yang dibahas pada materi pembelajaran.

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, (3) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran (Vina Anggraini, Syahrul, Darnis Arief, 2020). Efektifitas dilakukan buat melihat kesesuaian antara pengajar dengan siswa yang dicermati dari akibat pengamatan kegiatan siswa serta evaluasi hasil belajar dari aspek perilaku, pengetahuan serta keterampilan siswa sesudah memakai materi ajar yang didapatkan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi artinya tahap penyebaran penggunaan materi ajar yang sudah dikembangkan di kelas lain. Di penelitian ini, peneliti melakukan penyebaran pada kelas IV SDN 19 Air Tawar Barat dengan tujuan buat menguji efektifitas penggunaan materi ajar yang dikembangkan di objek dan kondisi yang tidak selaras. Buat menguji efektifitas materi ajar di tahapan penyebaran dilakukan hal yang sama di saat menguji efektifitas di tahap pengembangan yaitu dengan melakukan pengamatan kegiatan siswa, evaluasi sikap dan pengetahuan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE didasarkan pada 2 hal, yaitu: (1) Hasil belajar siswa. Evaluasi ini didasarkan pada penilaian hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif adobe flash CS6 yang terkait dengan pengembangan materi ajar berbasis multimedia interaktif. Penilaian yang dilakukan adalah berupa penilaian formatif. Penilaian formatif dilakukan buat mengumpulkan data di setiap tahap yang dipergunakan buat penyempurnaan (Tegeh, I Made, 2014). Penilaian formatif dipergunakan buat mengumpulkan data di setiap tahapan yang dilakukan seperti tahap analisis, perencanaan, pengembangan, serta implementasi. Hasil belajar menunjukkan skor yang tinggi dengan rata-rata 85,2. Hal ini menandakan bahwa multimedia interaktif berbasis *adobe flash* CS6 sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, dan (2) Evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan dan pemanfaatan multimedia *adobe flash* CS6 bagi guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah melaksanakan pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *adobe flash* CS6 masih memiliki kekurangan, yakni (a) perlu memperbesar ukuran ikon-ikon atau *tab* pada bahan ajar, sehingga lebih memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan bahan ajar, (b) perlu menambahkan

pengembangan materi (advance material) pada bagian materi pelajaran, sehingga siswa lebih memiliki wawasan dan pemahaman yang komprehensif terhadap muatan pelajaran, dan (c) masih perlu menambahkan gambar-gambar animasi yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang membuat materi ajar berbasis multimedia interaktif. Sesuai hasil pengembangan serta uji coba materi ajar yang sudah dilakukan, maka diperoleh konklusi berupa uji validitas dari beberapa pakar validator yang menyatakan bahwa materi ajar berbasis multimedia interaktif yang dirancang dinyatakan sangat valid, uji praktikalitas dari respon pengajar serta peserta didik yang menyatakan bahwa materi ajar berbasis multimedia interaktif telah mudah pada proses pembelajaran sebab bisa menarik minat serta motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, Bahan Ajar yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *adobe Flash CS6* sangat layak dan sesuai untuk disebarluaskan di Sekolah Dasar sebagai media yang membantu guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap materi pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti ucapkan pada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penelitian ini bisa terealisasi dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih pada Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd yang sudah menyampaikan saran serta masukan yang sangat berharga bagi peneliti. Peneliti juga mengucapkan terima kasih pada Ibu Kepala SDN 26 Air Tawar Timur serta Ibu Kepala SDN 19 Air Tawar Barat yang sudah memberikan izin serta dukungan pada peneliti buat bisa melaksanakan penelitian dengan baik, serta seterusnya peneliti ucapkan terima kasih pada kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Hendri serta ibunda Syufniyanti yang sudah memberikan dorongan serta semangat buat bisa melaksanakan serta menuntaskan penelitian tesis ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Daryanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. CV Gava Media.
- Desyandri, Desyandri, Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Desyandri, Dori, & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720
- Desyandri, Muhammadiyah, Mansurdin, & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in V Grade Elementary School. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/129400>
- Efstratia, D. (2014). Experiential Education through Project Based Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 1256–1260. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.362>
- Fitria, Y., Hasanah, F. N., & Gistituati, N. (2018). Critical Thinking Skills of Prospective Elementary School Teachers in Integrated Science-Mathematics Lectures. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 597–603. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.9633>
- Fitriyanti, F., F, F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.376>
- Indrawini, T., Amirudin, A., & Widiati, U. (2017). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Irawana, T. J., Firman, & Neviyarni. (2019). PENGARUH BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELESTARIKAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Mansurdin, M., Helsa, Y., & Desyandri, D. (2019). *Primary School Teachers Problems in Implementation of Curriculum 2013*. 382(Icet), 672–677. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.163>
- Miaz, Y., Helsa, Y., Desyandri, & Febrianto, R. (2018). Cartography in designing digital map using Adobe Flash CS6. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012069>
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>
- Rahman, M. H., & Latif, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas V. *Edukasi*, 18(2), 246–258. <https://doi.org/10.33387/Edu>
- Ramadhan, S., Tressyalina, & Zuve, F. O. (2009). *Buku Ajar Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Restuningtyas, R., & Muslim, A. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Problem Based



Learning. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(4), 238–242.

Syafriatma, W., & Amini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Value Clarification Technique (VCT) Example di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1127–1133.

Tegeh, I Made, D. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Vina Anggraini, Syahrul, Darnis Arief, M. R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Berbasis Graphic Organizer Venn Diagram Untuk Kelas V Sekolah Dasar*.

PROFIL SINGKAT

Lisa Syupriyanti lahir pada tanggal 26 September 1996 di Padang, Kelurahan Bungo Pasang Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Provinsi Sumatera Barat. Pendidikan terakhir S1 Pendidikan Pengajar SD pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang serta sedang menjalani kuliah S2 Pendidikan Dasar pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.